



BÁO CÁO TÁC ĐỘNG 2025



2025 – MỘT NĂM CỦA NHỮNG ĐIỀU MỚI MẸ

Năm 2025 mở ra những cách chơi mới, những cộng đồng mới để phục vụ và cả những thử thách mới cần chinh phục.

Lần đầu tiên sau nhiều năm, chúng tôi đã mở rộng danh mục sản phẩm của mình với hai tựa game mới – 2XKO và Riftbound. Điều này đồng nghĩa với việc chào đón những cộng đồng game thủ cuồng nhiệt, xây dựng những năng lực mới trên toàn công ty, và tuyển dụng thêm các Rioter mới để cùng nhau hiện thực hóa mọi tầm nhìn.

Khi danh mục sản phẩm ngày một phát triển, cam kết của chúng tôi về việc trở thành "Nơi tuyệt vời nhất để làm game" cũng ngày càng mạnh mẽ. Dù là hỗ trợ Liên Minh Huyền Thoại bước sang năm thứ 16, hay sát cánh cùng các nhóm R&D để tạo ra những dự án hoàn toàn mới, trọng tâm của chúng tôi vẫn là cung cấp cho các Rioter mọi nguồn lực cần thiết để họ chạm tới đỉnh cao sự nghiệp.

Cam kết đó đã thực sự được thử lửa khi [thảm họa cháy rừng tàn quét Los Angeles](#), trong đó vụ hỏa hoạn lớn nhất chỉ cách trụ sở toàn cầu của chúng tôi vài dặm. Riot đã kịp thời cung cấp các khoản trợ cấp khẩn cho những Rioter bị ảnh hưởng, phục vụ bữa ăn tại nhà ăn công ty cho lực lượng cứu hộ tuyến đầu và hỗ trợ máy phát điện dự phòng cho lính cứu hỏa khi mất điện. Tiếp đó, chúng tôi tận dụng chính các tựa game của mình bằng cách tích hợp tính năng gây quỹ trong trò chơi, tạo điều kiện để người chơi có thể quyên góp cho Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games. Toàn bộ số tiền này sau đó được chuyển đến các tổ chức cứu trợ thiên tai ở Los Angeles và trên toàn cầu.

Qua mỗi tựa game mới, mỗi cột mốc mới và mỗi cơ hội mới, có một chân lý vẫn luôn không đổi: chính những con người tại đây đã làm nên một Riot như hiện tại – nơi tuyệt vời nhất để làm game. Báo cáo này là bức tranh toàn cảnh về cách chúng tôi hỗ trợ các Rioter, và cách họ đã cống hiến hết mình để tiếp nối những điều tốt đẹp cho người chơi và cộng đồng trên toàn thế giới.



CUỘC SỐNG TẠI RIOT

Để tạo ra những tựa game vĩ đại, trước tiên phải xây dựng một môi trường làm việc lý tưởng. Xuyên suốt năm qua, chúng tôi đã tạo ra vô số cơ hội để các Rioter khơi nguồn sáng tạo, thắt chặt các mối quan hệ, hỗ trợ cộng đồng và tất nhiên là cùng nhau chơi game.



Cùng Nhau Sáng Tạo Tại Thunderdome

Là phiên bản hackathon của riêng Riot, Thunderdome cho phép các Rioter dành ra vài ngày để tự do theo đuổi và hiện thực hóa những ý tưởng nằm ngoài công việc thường ngày của họ. Một số dự án đã thực sự trở thành tính năng trong game, công cụ nội bộ, hay [thậm chí là các cỗ máy chơi game thùng](#). Có những dự án chẳng bao giờ được phát hành, nhưng đó mới chính là ý nghĩa của chương trình này. Thunderdome ra đời để tạo ra một không gian cho sự thử nghiệm, tinh tò mò và tinh thần hợp tác trên toàn bộ Riot.



Cùng Nhau Giải Trí Tại Pause to Play

Game mới đồng nghĩa với cách chơi mới, và tại Riot cũng không ngoại lệ. Hầu hết các ngày hội Pause to Play (Tạm Dừng Để Chơi) thường mang hình ảnh quen thuộc: các phòng máy PC chật kín Rioter đang trải nghiệm những tựa game kỹ thuật số sắp ra mắt của công ty. Nhưng Riftbound đã thay đổi hoàn toàn bầu không khí đó. Tựa game thẻ bài tabletop mới của chúng tôi đã biến nhà ăn thành một sân chơi ngập tràn thăm đấu và bọc thẻ bài. Các Rioter hào hứng học luật chơi, đối đầu trực tiếp và khoe những thẻ bài đầu tiên họ vừa bốc được.



Cùng Nhau Tình Nguyện Tại Tháng Phục Vụ Toàn Cầu

Vẽ tranh tường ở Los Angeles. Làm đồ chơi cho chó cứu hộ ở Singapore. Tổ chức các chương trình nghệ thuật cho trẻ em ở Trung Quốc. Những dự án đó – cùng rất nhiều hoạt động khác – chính là một phần của Tháng Phục Vụ Toàn Cầu, cơ hội để các Rioter đền đáp lại cho cộng đồng địa phương. Năm 2025 đánh dấu kỷ niệm 10 năm của chiến dịch thường niên này, với sự góp sức của hơn 20 văn phòng trên khắp thế giới. Họ đã dành thời gian để hỗ trợ lẫn nhau, giúp đỡ hàng xóm và những cộng đồng đã tạo nền tảng cho sự phát triển của Riot.



Cùng Nhau Phát Triển Tại Hội nghị Lãnh Đạo

Những đội ngũ xuất chúng cần những nhà lãnh đạo tài ba. Đó là lý do chúng tôi đã quy tụ hơn 450 nhà lãnh đạo từ khắp nơi tại Riot để đầu tư vào chính những con người đang định hình đội ngũ, văn hóa và định hướng sáng tạo của công ty. Thông qua việc học hỏi lẫn nhau, những cuộc trò chuyện cởi mở và sự hợp tác đầy ý nghĩa, chuyến đi này đã củng cố cam kết chung của ban lãnh đạo: đảm bảo Riot luôn là nơi tuyệt vời nhất để làm game.



DU ĐẤU ESPORTS TOÀN CẦU

Năm 2025, Liên Minh Huyền Thoại, VALORANT, Đấu Trường Chân Lý và Tốc Chiến đã du hành khắp thế giới, mang những khoảnh khắc bùng nổ nhất của thể thao điện tử đến với những cộng đồng đam mê trên toàn cầu.

Mỗi điểm dừng chân không chỉ đơn thuần là một giải đấu. Các đội ngũ phụ trách khu vực đã biến mỗi sự kiện thành một lễ hội thực sự với các hoạt động fanzone, buổi xem chung, hoạt động cộng đồng và các trải nghiệm đậm chất địa phương. Điều này mang đến cho người chơi cơ hội được hòa mình cùng nhau – dù họ có vé vào sân đấu hay không.



ĐIỂM DỪNG 2025

SEOUL, HÀN QUỐC

VANCOUVER, CANADA

BẮC KINH, TRUNG QUỐC

THƯỢNG HẢI, TRUNG QUỐC

THÀNH ĐÔ, TRUNG QUỐC

BERLIN, ĐỨC

LOS ANGELES, HOA KỲ

ĐÀI BẮC, ĐÀI LOAN

BANGKOK, THÁI LAN

TORONTO, CANADA

PARIS, PHÁP

TP HỒ CHÍ MINH, VIỆT NAM



Bất cứ khi nào có thể, chúng tôi luôn tìm cách làm cho những khoảnh khắc đó trở nên ý nghĩa hơn. Tại sự kiện VALORANT Masters Bangkok, chúng tôi đã ra mắt Waylay, một Đặc Vụ Đối Đầu người Thái Lan được lòng tiếng bởi Mo Rodvanich, một diễn viên lồng tiếng sinh ra tại Bangkok. Điều này đã biến một giải đấu quốc tế thành một khoảnh khắc ý nghĩa, mang lại giá trị đại diện sâu sắc và lâu dài cho cộng đồng game thủ Thái Lan trong VALORANT.



VĂN HÓA HÒA NHẬP

Những tựa game đỉnh cao luôn ra đời từ các đội ngũ có sự đa dạng về góc nhìn, kinh nghiệm và ý tưởng. Đó là một trong những lý do chúng tôi đầu tư vào việc mở ra nhiều cánh cửa hơn để tiếp cận ngành game, nuôi dưỡng một môi trường nơi mọi Rioter đều có thể đóng góp và tỏa sáng, đồng thời giúp có thêm nhiều người nhìn thấy tương lai của họ trong ngành công nghiệp này.



Giới thiệu Power Spike

Năm nay, đội ngũ D&I của chúng tôi đã triển khai một chương trình mới mang tên Power Spike dành cho tất cả các Rioter. Mục tiêu là hỗ trợ phát triển cá nhân và sự nghiệp thông qua việc tạo ra các cơ hội thăng tiến, gia tăng độ nhận diện và xây dựng cộng đồng. Tại một trong những sự kiện nổi bật nhất, Christine “potter” Chi – huấn luyện viên từng vô địch VCT Champions – đã có buổi chia sẻ truyền cảm hứng với các Rioter về những bài học cô đúc kết được trong suốt sự nghiệp. Chương trình được triển khai bước đầu cho các Rioter tại Hoa Kỳ và sẽ mở rộng ra toàn cầu vào năm 2026.



Hỗ Trợ Nhân Tài Tương Lai

Việc bước chân vào lĩnh vực phát sóng thể thao điện tử có thể rất gian nan nếu thiếu kinh nghiệm thực tiễn. Đó chính là mục tiêu ra đời của 1.000 Dreams Broadcast Cadetship – chương trình hợp tác cùng 1.000 Dreams Fund và AWS. Sau khi khởi động tại Dublin vào năm 2024, chúng tôi đã mang chương trình này (một khóa thực tập hưởng lương kéo dài ba tháng, kết hợp giữa cố vấn, huấn luyện nghề nghiệp và trải nghiệm sản xuất trực tiếp) đến Trung Tâm Phát Sóng Từ Xa (RBC) được vận hành bởi AWS tại Seattle vào năm 2025.



Rioter Tại AFROTECH

AFROTECH tiếp tục là một trong những điểm đến yêu thích của chúng tôi để kết nối với các chuyên gia gốc Phi đam mê lĩnh vực trò chơi và công nghệ. Năm 2025, chúng tôi đưa các Rioter trở lại Houston, mang đến cho người tham dự cơ hội trò chuyện sâu hơn về nghề nghiệp, sự sáng tạo và cuộc sống tại Riot. Trong suốt sự kiện, người tham dự đã ghé thăm gian hàng, gặp gỡ các Rioter và tham gia vào đêm hội chơi game cùng chúng tôi. Chúng tôi luôn hào hứng khi được góp mặt tại những sự kiện như thế này để chia sẻ về trải nghiệm làm game chân thực nhất tại Riot.



Chợ Đêm RIGs

Ẩm thực. Âm nhạc. Các gian hàng địa phương. Và sự góp mặt của đông đảo Rioter. Vài năm trước, tổ chức API@Riot đã khởi xướng một khu chợ đêm lấy cảm hứng từ các khu chợ ngoài trời sầm uất ở châu Á. Giờ đây, hầu hết các nhóm RIGs của chúng tôi đều tự tổ chức các phiên chợ đêm riêng ngay tại khuôn viên trụ sở LAX. Các phiên chợ này quy tụ tiểu thương địa phương từ mỗi cộng đồng RIGs, kết hợp cùng ẩm thực, âm nhạc, trò chơi và nhiều hoạt động đặc sắc khác. Dù là nhóm Rainbow Rioters mời các gian hàng của cộng đồng LGBTQIA+ trong tháng Tự Hào (Pride) hay Riot Unidos kết nối với cộng đồng Mỹ Latinh địa phương, tất cả mọi người tại Riot đều luôn mong ngóng đến ngày họp chợ.

ĐÓNG GÓP CHO XÃ HỘI

[Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games](#) biến tấm lòng hào hiệp của người chơi thành những hành động hỗ trợ thiết thực cho các cộng đồng trên toàn cầu. Dù là ứng phó với các tình huống khẩn cấp hay đầu tư vào các sáng kiến dài hạn, quỹ này giúp chúng tôi phản ứng kịp thời khi sự trợ giúp trở nên cấp thiết nhất.

\$74TR+

đã được gây quỹ
kể từ năm 2019

450+

tổ chức
được hỗ trợ



\$5TR+
ĐƯỢC GÂY QUỸ

Gói Vì Cộng Đồng của VALORANT

Nhân dịp kỷ niệm 5 năm ra mắt VALORANT, một số vật phẩm trang trí được yêu thích nhất từ các năm trước đã được mở bán lại trong gói [Vì Cộng Đồng](#), với một phần doanh thu được dùng để làm từ thiện.



\$3TR+
ĐƯỢC GÂY QUỸ

Lux Bạn Thân Gấu Trúc của Liên Minh

Lux luôn là một trong những vị tướng được yêu thích nhất của Liên Minh. Do đó, khi muốn thiết kế một trang phục mới để gây quỹ cho Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games, [Lux Bạn Thân Gấu Trúc là một lựa chọn không thể hoàn hảo hơn](#).



\$5TR+
ĐƯỢC QUYÊN GÓP

Chiến Dịch Bầu Chọn Quỹ Từ Thiện

Chính những người chơi đã gây quỹ, vì vậy chúng tôi trao cho họ quyền quyết định số tiền đó sẽ đi về đâu. Năm 2025, chúng tôi đã hỗ trợ 87 tổ chức phi lợi nhuận tại 29 quốc gia thông qua [Chiến Dịch Bầu Chọn Quỹ Từ Thiện](#), ủng hộ các mục tiêu vì sự phát triển bền vững, giáo dục, giảm nghèo và nhiều lĩnh vực thiết thực khác.

Ủng Hộ Tương Ứng Với Nhân Viên

Các Rioter cũng đóng góp vào nỗ lực chung. Thông qua chương trình ủng hộ tương ứng với nhân viên, Riot và các nhân viên đã đóng góp hơn 1 triệu USD để hỗ trợ hơn 800 tổ chức phi lợi nhuận toàn cầu trong năm 2025.

Gây Quỹ Cứu Trợ Thảm Họa

Khi thảm họa cháy rừng lan rộng khắp Los Angeles, Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games đã làm cầu nối để người chơi cùng chung tay giúp sức. Các chiến dịch gây quỹ trong Liên Minh Huyền Thoại và VALORANT [đã huy động được hơn 3 triệu USD cho công tác cứu trợ thảm họa](#). Số tiền này đã được phân bổ cho 9 tổ chức chuyên cung cấp dịch vụ cứu trợ thiên tai.

Giải Thưởng Vinh Danh Nite To Unite Của ESA

Mỗi chiến dịch gây quỹ đều là minh chứng cho nỗ lực tập thể của người chơi, các Rioter và đối tác – những người đã chọn ủng hộ các giá trị tốt đẹp vượt ra ngoài khuôn khổ trò chơi. Năm 2025, nỗ lực tập thể đó đã được ghi nhận khi Quỹ ESA vinh danh Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games bằng Giải Thưởng Champion Award tại sự kiện Nite to Unite.

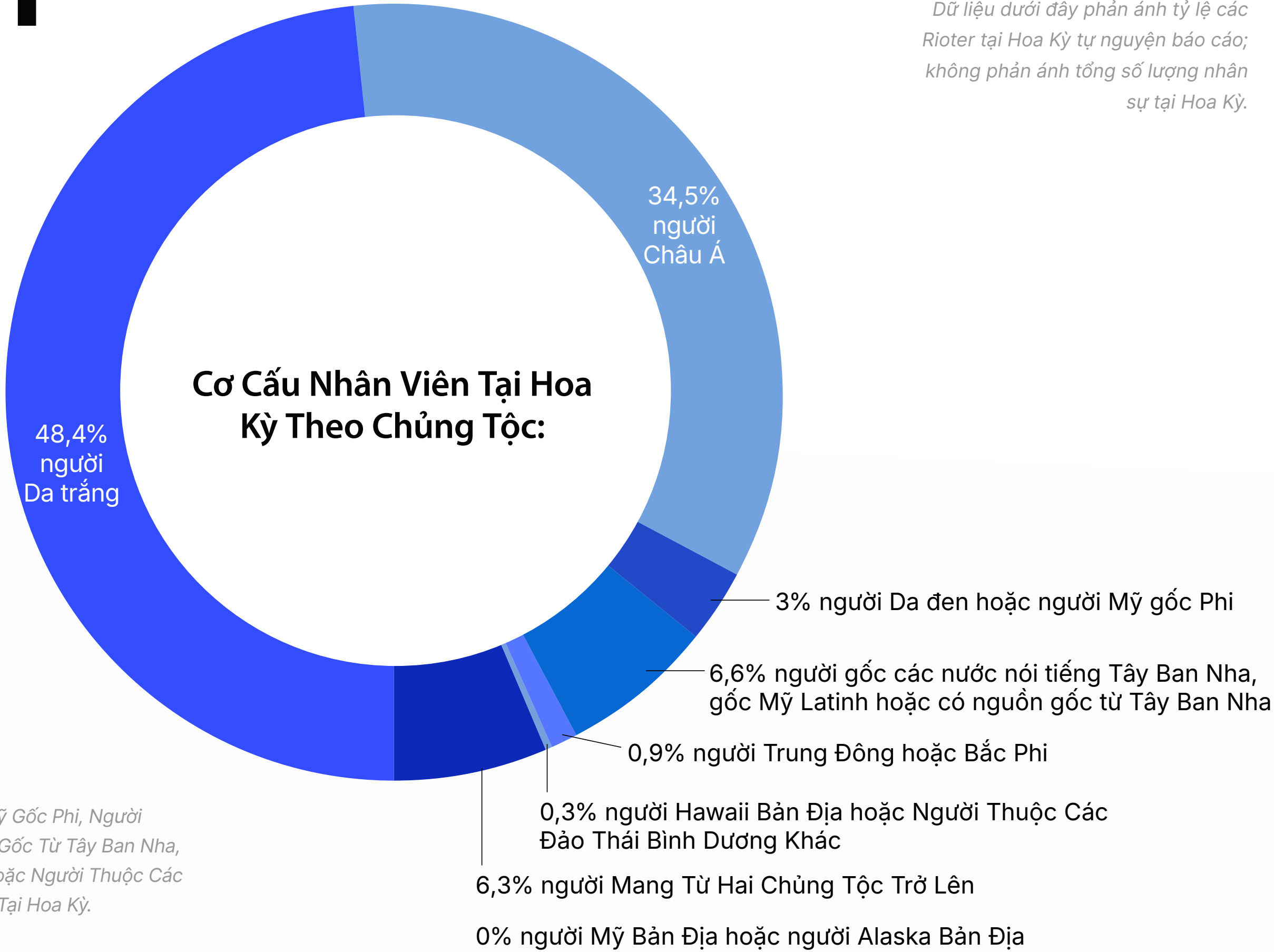
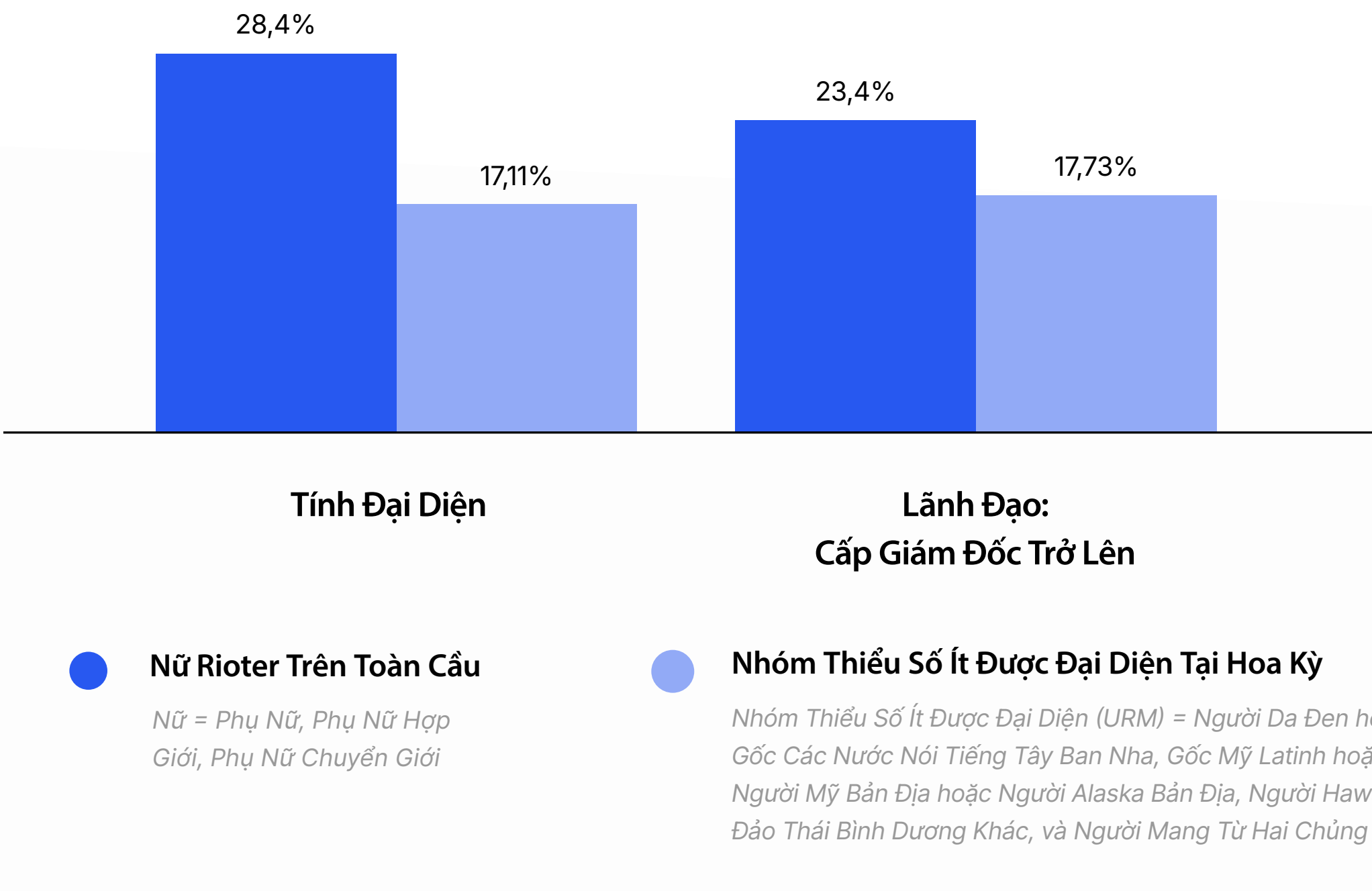




NHÂN SỰ TẠI RIOT

Dưới đây là bức tranh toàn cảnh năm 2025 về cơ cấu nhân khẩu học của các Rioter, thể hiện cam kết mạnh mẽ của chúng tôi về tính minh bạch.

Dữ Liệu Nhân Khẩu Học Nhân Sự



Công Tác Bình Đẳng

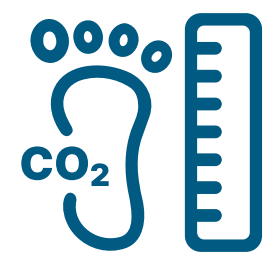
Riot hợp tác chặt chẽ với một đơn vị chuyên gia độc lập (bên thứ ba) để thực hiện các đợt đánh giá toàn diện về công bằng lương thưởng nhiều lần trong năm. Quy trình này áp dụng nhiều phương pháp kiểm tra để đánh giá xem mức lương và cơ hội thăng tiến có được phân bổ công bằng cho tất cả Rioter trên toàn tổ chức hay không. Đồng thời, Riot cũng làm việc với một chuyên gia độc lập khác để phân tích sâu về bình đẳng lương theo giới tính bằng phương pháp thay thế, nằm trong khuôn khổ Thỏa Thuận Đồng Thuận của Riot. Theo cả hai phương pháp đánh giá này, Riot tiếp tục không ghi nhận bất kỳ sự chênh lệch đáng kể nào có tính hệ thống về mặt thống kê liên quan đến lương thưởng hay cơ hội thăng tiến.

CÁCH TIẾP CẬN CỦA CHÚNG TÔI ĐỐI VỚI

PHÁT TRIỂN BỀN VỮNG TẠI RIOT

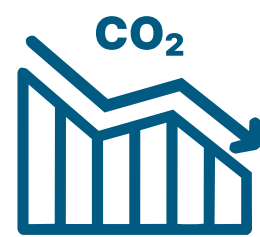
Phát triển bền vững tại Riot bắt đầu từ việc thấu hiểu những tác động mà chúng tôi tạo ra. Là một doanh nghiệp toàn cầu, dấu chân môi trường của chúng tôi trải rộng khắp các khía cạnh kinh doanh: từ văn phòng, sự kiện trực tiếp, thể thao điện tử, đi lại, sản phẩm, nhà cung cấp, cho đến hệ thống cơ sở hạ tầng kỹ thuật số đưa trò chơi đến tay game thủ khắp thế giới.

Hành trình bền vững của chúng tôi xoay quanh ba trụ cột chính:



Đo lường dấu chân carbon

Vẽ nên một bức tranh rõ nét về nguồn gốc phát thải trên toàn bộ các hoạt động và chuỗi giá trị của Riot.



Giảm thiểu phát thải

Vận dụng những dữ liệu thu thập được để xác định trọng tâm hành động trong tương lai, từ đó tạo ra những bước tiến mang ý nghĩa thực tiễn.



Thấu hiểu và báo cáo tác động

Nâng cao chất lượng dữ liệu để có thể cung cấp các thông tin minh bạch, nhất quán và hữu ích hơn theo thời gian.



Chúng tôi theo dõi lượng phát thải khí nhà kính (KNK) của Riot tuân theo chuẩn mực của Nghị định thư Khí nhà kính. Quy trình này giúp chúng tôi hiểu rõ hơn về dấu chân carbon của mình và không ngừng cải thiện chất lượng báo cáo. Khi các tiêu chuẩn về báo cáo bền vững ngày một khắt khe, chúng tôi cũng đang nỗ lực củng cố quy trình quản trị, tài liệu hóa và báo cáo để đảm bảo việc công bố thông tin được toàn diện, đồng nhất và đáng tin cậy hơn.

Từ việc tổ chức các giải thể thao điện tử xanh cho đến nỗ lực giảm thiểu lãng phí thực phẩm, mọi hành động nhỏ đều góp phần tạo nên tác động lớn.





DẤU CHÂN PHÁT THẢI KNK CỦA CHÚNG TÔI

	Phát thải KNK 2025	Phát Thải KNK Năm 2024	Phát Thải KNK Năm 2023
 Phạm vi 1 Nhiên Liệu Tiêu Thụ Tại Chỗ	694 tCO2e	1.189 tCO2e	1.655 tCO2e
 Phạm vi 2 Năng Lượng Mua Vào	6.887 tCO2e	6.724 tCO2e	7.698 tCO2e
 Phạm vi 3 Phát Thải Thượng Nguồn/Hạ Nguồn	176.835 tCO2e	171.527 tCO2e	249.112 tCO2e

Lưu ý về dữ liệu: Chúng tôi luôn nỗ lực tính toán lượng phát thải chính xác nhất có thể. Tuy nhiên, đo lường khí nhà kính vẫn là một lĩnh vực đang không ngừng hoàn thiện. Khi chúng tôi áp dụng các công cụ đo lường carbon mới và thu thập dữ liệu đầy đủ hơn, các số liệu phát thải trong tương lai có thể thay đổi, đặc biệt là ở các hạng mục thuộc Phạm vi 3 – nơi phương pháp đo lường vẫn đang liên tục được tinh chỉnh.



NĂM 2025

PHÁT THẢI KNK

Phát Thải Phạm Vi 1 và 2

Trong năm 2025, chúng tôi đã tối ưu hóa cách thu thập dữ liệu phát thải Phạm vi 1 và 2 bằng cách giảm thiểu các con số ước tính, thay vào đó sử dụng nhiều dữ liệu vận hành thực tế hơn như hóa đơn tiện ích và chỉ số đồng hồ đo đặc. Điều này giúp chúng tôi có cái nhìn chuẩn xác hơn về lượng phát thải từ các văn phòng và hoạt động của Riot, đồng thời định hướng rõ ràng cho các nỗ lực theo dõi và cắt giảm trong tương lai.

Phát Thải Phạm Vi 3

Đối với Phạm vi 3, chúng tôi tiếp tục nâng cấp quy trình thu thập bằng cách tích hợp dữ liệu hoạt động toàn diện hơn và tinh chỉnh các hệ số phát thải ở những danh mục chủ chốt. Do đó, một số hạng mục có mức phát thải tăng so với các năm trước, bao gồm Hàng Hóa Vốn, Chất Thải Phát Sinh trong hoạt động Vận Hành và Vận Chuyển & phân phối thượng nguồn, chủ yếu do dữ liệu được thu thập đầy đủ hơn.

Song song với đó, việc cập nhật phương pháp tính toán cũng giúp giảm lượng phát thải ghi nhận ở một số danh mục khác như Chuyển Di Công Tác và Đầu Tư. Những thay đổi này phản ánh sự tiến bộ liên tục trong hệ thống kiểm kê khí nhà kính của chúng tôi, hướng tới nâng cao chất lượng, độ phủ và tính nhất quán của dữ liệu trên toàn chuỗi giá trị của Riot.



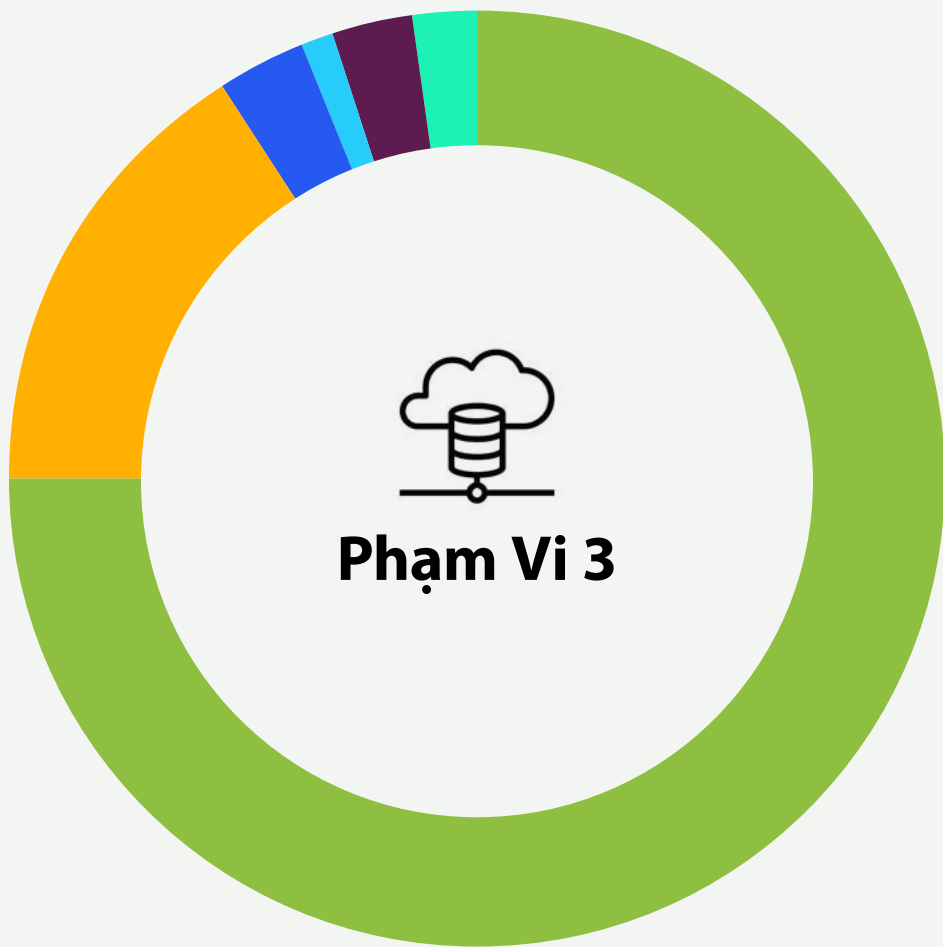
Phạm Vi 1

694 tCO₂e



Scope 2

6,887 tCO₂e



Hàng Hóa & Dịch Vụ Mua Vào	75%
Chuyển Di Công Tác	16%
Đi Lại Của Nhân Viên và Làm Việc Tại Nhà	3%
Phát Thải Liên Quan Đến Nhiên Liệu và Năng Lượng	1%
Hàng Hóa Vốn	3%
Khác	2%

PHÁT TRIỂN BỀN VỮNG TRONG THỰC TIỄN

Tính bền vững hiện diện dưới nhiều hình thức, nhưng mục tiêu xuyên suốt mọi nỗ lực của chúng tôi là hạn chế tối đa tác động lên biến đổi khí hậu. Từ các giải thể thao điện tử thân thiện với môi trường cho đến việc giảm thiểu thức ăn thừa, mọi hành động đều tạo ra sự thay đổi.

Giảm Lãng Phí Thực Phẩm Tại NOMs

Mỗi tuần, NOMs – nhà ăn nội bộ trong khuôn viên công ty – phục vụ bữa ăn cho hàng nghìn Rioter. Với thực đơn độc đáo, đa dạng các chế độ ăn cùng một đội ngũ đầu bếp hùng hậu, việc chuẩn bị đồ ăn mỗi ngày là một quy trình vận hành vô cùng phức tạp. Nhưng đội ngũ tại NOMs không dừng lại ở đó. Từ năm 2022, họ đã ứng dụng Winnow – một hệ thống camera thông minh hướng thẳng vào thùng ủ phân hữu cơ để theo dõi lượng thức ăn thừa. Sử dụng dữ liệu này, họ đã có thể điều chỉnh thực đơn và thực sự tiết kiệm được hàng tấn thực phẩm có nguy cơ bị lãng phí.

Kể từ năm 2022:

307,2

TẤN
Thực Phẩm Tiết
Kiệm Được

1.306

TẤN
Tổng CO₂e Được
Cắt Giảm

Xanh Hóa RBC

Các Trung Tâm Phát Sóng Từ Xa (RBC) do AWS cung cấp tại Seattle và Dublin là "trái tim" vận hành các sự kiện thể thao điện tử toàn cầu của chúng tôi. Mỗi cơ sở đều triển khai hàng loạt biện pháp nhằm đặt tính bền vững lên ưu tiên hàng đầu. Một lần nữa, RBC Dublin của chúng tôi nhận được chứng nhận ISO 14001. Đây là tiêu chuẩn được công nhận toàn cầu, thông qua quá trình kiểm toán độc lập để vinh danh các hệ thống quản lý môi trường bài bản, được thiết lập nhằm liên tục cải thiện hiệu suất môi trường của doanh nghiệp.

Esports Bền Vững

Khi các giải đấu thể thao điện tử liên tục cháy vé tại các nhà thi đấu trên toàn thế giới, việc nâng cấp các quy trình bền vững chính là giải pháp trọng tâm để chúng tôi giảm thiểu tác động môi trường. Bằng cách loại bỏ chai nhựa và thay thế bằng các bình lọc nước được bố trí hợp lý quanh nhà thi đấu, chúng tôi gần như đã xóa sổ rác thải chai nhựa từ các đội ngũ vận hành sự kiện.

Kể từ năm 2024:

93%

RÁC THẢI CHAI NHỰA
Được Giảm Thiểu

~95.000

CHAI NHỰA
Được Loại Bỏ Khỏi
Dòng Chất Thải



